

Stage prototypage Unity 3D

ARTEFACTO est une société spécialisée dans la réalité augmentée, la réalité virtuelle et la visualisation 3D. Elle fonde son cœur de métier dans la conception et la production d'outils (applications mobiles, dispositifs innovants, images et films 3D) au service de secteurs aussi variés que l'architecture/urbanisme, l'industrie, la formation.

Mission :

La réalité augmentée est un secteur en plein essor avec en 2019 près de 60% des applications de réalité virtuelle et de réalité augmentée implémentées avec Unity 3D. Développé par Unity Technologies, cet outil de développement est un moteur de jeux multi-plateformes qui permet la publication d'expériences immersives vers différents types de supports smartphones, ordinateurs, consoles et web. Avec plus de 10 années d'existence, cet outil en perpétuelle évolution avec un cycle de montée en version rapide propose régulièrement de nouvelles fonctionnalités et outils sur différents axes parmi lesquels on compte le rendu graphique, l'optimisation des performances, les formats d'imports, l'intelligence artificielle, etc. Dans le cadre de ce foisonnement, il est nécessaire de réaliser une veille active de ces différentes fonctionnalités, et pour celles pressenties pour un déploiement en production, de préparer leur exploitation en les intégrant de façon pertinente dans l'environnement de développement de l'entreprise.

Dans ce stage, avec comme support les dernières versions d'Unity 3D et des smartphones/tablettes iOS/Android, vous réaliserez selon les spécifications auxquelles vous participerez à l'implémentation de plusieurs cas d'usages qui mettront en valeur plusieurs technologies susceptibles d'être rapidement pertinentes à déployer. Parmi celle-ci et de façon non exhaustive vous explorerez Unity Reflect et Project Tiny. Intégré(e) au sein de l'équipe R&D et encadré(e) par un ingénieur expérimenté, vous aurez pour mission de réaliser l'implémentation des cas d'usages en maîtrisant votre temps, en respectant les conventions de code appliquées, en utilisant l'architecture de code modulaire de l'entreprise, en respectant les processus qualité et le formalisme de la documentation appliquée. Vous devrez également, à l'issue du développement de vos cas d'usages, les mettre en forme afin de les rendre disponibles en contexte de production.

Profil : étudiant Bac+5 en école d'ingénieur ou en université, vous avez acquis de solides connaissances en Unity3D, C#, iOS, Android et vous êtes :

- Dynamique, curieux, et passionné ;
- Autonome et débrouillard ;
- Communicatif : vous n'hésitez pas à susciter l'échange ;
- Enthousiaste : vous avez à cœur le partage de connaissances et l'intelligence collective.

Durée : 6 mois.

Indemnités de stage : selon profil.

Une possibilité d'embauche en CDD ou CDI est envisageable à l'issue du stage.

Localisation : Betton (35)

Contacts :

- recrutement-r-d@artefacto.fr
- www.artefacto-ar.com/carrieres